



Análise do vídeo ‘Most Shocking Second A Day’: em busca de potenciais efeitos na construção do plot

Marcia Suian Menezes Aragão¹

Talita Fernandes Simões de Jesus²

Renata Barreto Malta³

Resumo

O presente artigo busca fazer uma análise do vídeo Most Shocking Second A Day, que relata uma criança feliz que logo depois vê sua vida mudar completamente durante a guerra na Síria. O vídeo foi criado pela ONG ‘Save The Children’ como uma forma de conscientizar as pessoas para dar atenção às crianças que sofrem com os conflitos. Para tanto, será analisada a construção do plot, assim como a relação entre tempo e espaço, causa e efeito, as funções presentes no enredo do comercial, como também examinadas as cenas do filme publicitário com o objetivo de compreender quais são os potenciais efeitos cognitivos, afetivos e sensoriais da narrativa no público-alvo.

Palavras-chave: Publicidade; Guerra na Síria; Plot

Introdução

Devido às sequelas deixadas pela Primeira Guerra Mundial e a Revolução Russa, as irmãs Englantyn Jebb e Dorothy Buxton resolveram criar uma entidade que cuidasse e protegesse as crianças. Essa foi a origem da ONG “Save The Children”, em 1919, na capital da Inglaterra. De acordo com o site⁴ institucional da ONG, a primeira Declaração de Direito das Crianças foi elaborada por eles, conhecida como a Declaração de Genebra e aprovada pela Sociedade das Nações em 1924.

¹Graduanda em Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda, 6º período.
marciasuian@gmail.com

²Graduanda em Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda, 6º período.
fernandetalitas@gmail.com

³Doutora, Professora e Orientadora do Curso de Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda da UFS. email: renatamalta@hotmail.com

⁴<https://www.savethechildren.com/history>



Hoje, a instituição possui 29 países membros e tem a sua sede em Londres, tendo como serviços prestados a ajuda humanitária de urgência, assim como o desenvolvimento de ações de longo prazo, através do apadrinhamento das crianças, que consiste em sustentar a criança financeiramente, permitindo que ela continue com a sua família, na sua cultura e no seu país.

Desde 2011, a Síria vem sendo acometida por uma guerra civil, um conflito que teve início após uma sucessão de grandes protestos da população e que já matou mais de 200 mil pessoas. Enquanto mais de três milhões de pessoas fugiram para países vizinhos como Líbano, Jordânia, Iraque e Egito, os países desenvolvidos acolheram somente 250 mil refugiados sírios.

Em uma coletiva da ONU para apresentar um plano para os refugiados sírios, a diretora regional do Unicef para o Oriente Médio e Norte da África disse que a crise na Síria representa a maior ameaça às crianças dos tempos recentes. A Unicef estimou em 7,3 milhões o número de crianças que sofrem o impacto da guerra da Síria e em 1,7 milhão as que estão refugiadas em países vizinhos.

Para refletir essa problemática e solidarizar o público, a ONG Save the Children fez um anúncio que mostra a transformação assustadora da vida ideal de uma criança em Londres, a uma vida de guerra, terror, retratando como a cidade é destruída em torno dela. A mensagem principal comunicada no anúncio pode ser traduzida da seguinte forma: “só porque o conflito na Síria não está acontecendo em Londres, ele ainda está acontecendo, ele realmente poderia estar em qualquer lugar”. O vídeo se tornou um viral mundial em menos de cinco dias de lançamento e veiculação.

Como em toda produção audiovisual, o desenvolvimento do enredo define os caminhos escolhidos para se contar uma história. Nas palavras de Bordwell (2012), o termo enredo é usado para descrever tudo o que está presente de maneira visível e audível no filme ao qual assistimos. O enredo inclui, primeiramente, todos os eventos da história que são retratados diretamente, respondendo ‘como’ e ‘por que’ aquilo aconteceu, evidenciando o cotidiano dos personagens. Exemplificando com o vídeo a ser analisado, pontuamos que ele relata a situação da guerra na Síria, expondo o dia-a-dia de uma garota em específico, mas que representa a vida de muitas crianças nesse país em situações semelhantes à dela. A produção valoriza as expressões faciais da garota, assim como o plano de fundo, mostrando a trajetória desde a época feliz ao lado da família, até os dias de conflito longe dos seus familiares.



Ressaltamos, ainda, que anúncio é construído na forma de uma narrativa bastante semelhante a um curta cinematográfico. Assim, podemos afirmar que ele faz uso da estratégia do storytelling, definido por Salmon (2008) como um relato elaborado para causar impacto, comunicar uma ideologia. O storytelling publicitário favorece, assim, a construção e manutenção de um elo emocional entre público marca.

Na ceara do empírico, pretendemos analisar o vídeo objeto dessa pesquisa a partir das perspectivas propostas por Bordwell com a finalidade de compreender a narrativa como um sistema formal e apontar os elementos narrativos, os quais favorecem a identificação do público alvo, os quais potencialmente causam emoção e impacto.

Narrativa como um sistema formal

A diferenciação de enredo e história

De acordo com Bordwell, história é a soma total de todos os eventos na narrativa. Além de todos os atos, narra-se também, como o espectador infere em eventos que não foram explicitamente apresentados e reconhecem a presença de material alheio ao mundo da história.

O encadeamento de ações quando executado pelos personagens em uma ficção, obtém um efeito emocional e artístico, sendo nomeado de enredo. Todo o enredo está intrinsecamente relacionado com os objetivos do personagem da história.

A voz do narrador, o lettering no começo e no final do curta, a trilha sonora, tudo isso faz parte do enredo do filme. Esses elementos são conhecidos também como não diegéticos, ou seja, tudo o que seja externo à história, mas que se faz presente no enredo. Em suma, o enredo descreve tudo que está presente de maneira visível e audível no filme em que se é assistido.

A distinção entre a história e o enredo se dá principalmente na questão do tempo. Enquanto, a primeira segue uma sequência cronológica dos eventos, o segundo começa com o primeiro incidente e apresenta informações no decorrer do filme, alimentando expectativas da audiência, surpreendendo, invertendo a ordem cronológica dos fatos.

Relação de Causa e Efeito



Ao falar de narrativa, é importante discutir a respeito dos conceitos de causa e do efeito. Toda história possui protagonistas, cenários, figurantes, entre outros elementos. As ações desenvolvidas pelos personagens, assim como outros elementos sobre os quais os mesmos não possuem controle, como os climáticos, geográficos e sociais (como as guerras) são desencadeadores dessa relação entre causa e efeito, o que afeta a história. Como afirma Bordwell (2012), em qualquer filme narrativo, de ficção ou documentário, as personagens criam causas e registram efeitos.

Naturalmente a construção narrativa conta com personagens e suas características e as relações entre si dependem de uma série de fatores que envolvem o gênero do filme, as propostas das narrativas, entre outros, mas que podem ser identificadas, considerando a narrativa como um sistema formal. Bordwell (2012) classifica esses personagens - que podem ser pessoas, animais ou seres que na vida real seriam inanimados, mas que expressam sentimentos - de acordo com a sua complexidade. Ele cita que quando dizemos que uma personagem possui diversos traços de vários tipos, alguns em desacordo com outros, chamamos essa personagem de complexa, tridimensional ou bem desenvolvida. O personagem Don Draper da série *Mad Men* é um bom exemplo, alguns dos seus traços estão presentes no seu comportamento ao longo da série, como ser considerado um 'macho alpha' da década de 60, ser um homem independente, seu misterioso passado (que vai sendo desvendado com o passar dos episódios). Porém, enquanto esses aspectos da sua vida e personalidade não são elucidados, outros traços também são apresentados como a capacidade de liderar, sua criatividade em resolver problemas e a sua inteligência.

Como já bem pontuamos, nem sempre a causa e o efeito são de origem das personagens, em filmes que relatam catástrofe ou destruição causada por eventos sociais, como é caso do vídeo a ser analisado, o qual retrata a guerra da Síria, o ou até mesmo alguns de ficção-científica, como podemos ver em *Guerra dos Mundos*, onde o protagonista vê o mundo ser atacado por alienígenas que estavam soterrados no chão.

Relação tempo e espaço

Toda a narrativa se passa em um tempo, seja ele cronológico ou não, moldando o entendimento do espectador para com tal. Bordwell (2012) ressalta que, enquanto um



filme é assistido, o espectador constrói o tempo da história com base no que o enredo apresenta. Mesmo quando os eventos dos filmes são apresentados de uma forma cronológica, eles não mostram todos os detalhes, como as situações corriqueiras dos dia-a-dia, os personagens comendo ou dormindo, por exemplo. Essas cenas ficam subentendidas e por isso são excluídas, não alterando o entendimento da narrativa.

A ordem da história, a duração dos eventos e a sua frequência, são dentre as muitas opções que podem alterar o enredo do filme. É possível trazer o passado para o presente ou o futuro para o passado, por meio do uso do flashback⁵, sem confundir o telespectador porque somos capazes mentalmente de ordenar os eventos, desde que haja uma indicação narrativa e/ou estilística da passagem de um período ao outro. Mencionando as considerações de Bordwell, as relações entre a duração do enredo, a duração da história e a duração em tela são complexas, para simplificar isso, ele afirma que o diretor pode manipular a duração da tela, independentemente da duração do enredo e da história. Vale ressaltar que um evento acontece na vida real apenas uma vez, entretanto, ele pode aparecer mais vezes na narrativa, dependendo da construção do enredo. Em suma, o enredo pode oferecer constantemente pistas através dos elementos acima analisados, dentre outros, criando expectativas, suposições e inferências por parte do espectador.

Ao tratarmos especificamente do conceito de espaço, ele pode se subdividir em três, segundo Bordwell (2012):

- Espaço físico: é o espaço real, que serve de cenário à ação, onde os personagens se movem. Podendo ser um campo, uma cidade ou até no espaço sideral. As descrições do espaço entremeiam as ações do enredo, ampliando-as.
- Espaço social: Retrata as condições socioeconômicas e morais. Alguns estudiosos sugerem para esse tipo de espaço o nome de ambiente. Para eles a denominação ambiente engloba tanto o tempo quanto o espaço. Sendo assim, o ambiente, entre outras coisas, situaria as personagens na época, no grupo social e nas condições em que se desenvolve o enredo.
- Espaço psicológico: é constituído pela consciência das personagens e manifesta-se em momentos de maior densidade dramática. Permitindo definir esses personagens como tal.

⁵ Flashback é o ato de voltar rapidamente para algo; isso significa que um fato ocorrido no passado.



O autor ora mencionado afirma que o espaço da história é o mesmo do plot, entretanto em algumas situações, o enredo faz o espectador imaginar locais não descritos na história.

Para a análise do vídeo focaremos nossas atenções na narrativa, considerando os elementos constitutivos aqui mencionados. Segundo Bordwell(2009, P.144) “*uma narrativa começa com uma situação: uma série de mudanças ocorre de acordo com um padrão de causa e efeito até que, finalmente, uma nova situação surge levando ao fim a narrativa*”.

Princípios da forma

O entendimento da narrativa como um sistema formal prediz que existem elementos comuns, seja ela cinematográfica ou publicitária, que a sistematiza. Qualquer elemento significativo de repetição em uma narrativa é chamado de motif(BORDWELL, 2012) e pode ser denominado de estrutura recorrente utilizada para desenvolver e transmitir o a mensagem dos filmes. Vale ressaltar que, muitas vezes, essas estruturas são utilizadas para indicar ou lembrar o público de fatos essenciais e importantes.

O estudo de narrativa, e em particular a formação do filme, indica que existem dois tipos de motifs: *Free* e *Bound*. De acordo com o Viktor Chklovsky, Yury Tynyanov, Boris Eichenbaum e dentre outros formalistas russos, Bound Motifs são aqueles elementos que não podem ser removidos da narrativa sem alterar radicalmente sua essência temporal e espacial. Em suma, um bound motifs é um elemento essencial para explicar ou contar uma história.

Já Freemotifs são aqueles elementos que não são essenciais para explicar uma narrativa. É uma ferramenta muitas vezes utilizada para criar uma complexidade estética e características do personagem, tendendo a criar um significado mais profundo e uma comunicação de conflitos de maior complexidade.

Função

Considerando que a forma é a inter-relação entre os vários elementos, podemos presumir que cada elemento tem uma ou mais funções, tendo assim um papel no todo. Bordwell (2012) relata que uma maneira de perceber as funções de um elemento é a de



considerar as motivações de tal. Por que os filmes são uma construção humana, ou seja, se um elemento se faz presente é por que tem uma razão e um motivo.

Diferenciação e Variação

A forma de um filme dificilmente poderia ser composta apenas de repetições. Deve haver algumas mudanças, ou variações, importantes para caracterizar personagens, situações, cenários, etc.

Nós podemos prontamente entender a necessidade de variação, contraste, e mudanças nos filmes. Os personagens devem ser diferenciados, envoltórios delineados, e diferentes tempos ou atividades estabelecidas. Mesmo dentro da imagem, nós devemos saber diferenciar cada aspecto como: tonalidade, textura, direção e velocidade do movimento e assim por diante. A forma necessita de um fundo estável de similaridade e repetição, mas isso exige que a diferença seja criada. (BORDWELL; THOMPSON, 2012, p.93-94)

Vale ressaltar que a repetição e a variação são dois lados da mesma moeda, por que para se perceber uma, é necessário notar a outra. Em análises fílmicas, deve-se procurar por similaridades e diferenças. Com o vaivém entre os dois, podemos apontar motivos e contrastar as mudanças as quais eles se submetem, reconhecer paralelismos como repetição, e ainda detectar variações cruciais para o desenvolvimento do enredo.

Análises

Propomos como etapa empírica do presente trabalho, a análise do vídeo “The Most Shocking Second day a vídeo”, realizado pela ONG ‘Save The Children’ tendo como diretriz teórico-metodológica as proposições de Bordwell (2012), até aqui apresentadas. Assim, entendemos tratar-se de um filme que transmite o conflito em curso na Síria como se fosse ao ocidente. A menina está posicionada especificamente em primeiro plano e mostra como a narrativa se desenrola em torno dela. É importante notar que o protagonista nunca mantém contato visual direto com a câmera até o fim. O filme utiliza



o fade in black⁶ e vemos a introdução gradual do tagline, "Só porque ele não está acontecendo aqui, não significa que não está acontecendo."

JUST BECAUSE IT
ISN'T HAPPENING HERE

JUST BECAUSE IT
ISN'T HAPPENING HERE
DOESN'T MEAN IT
ISN'T HAPPENING

Embora com apenas cerca de 90 segundos de duração, o enredo do vídeo apresenta algumas reversões e *callbacks*⁷ onde as cenas iniciais entram em um "diálogo" com atualizações posteriores. Por exemplo, uma das primeiras interações do filme acontece quando a menina tem a sua bochecha beliscada pela avó. A protagonista está vibrante e brincalhona, e afasta a mão de sua avó por constrangimento.

Esta cena é aparentemente inócua e existe principalmente para descrever rapidamente os laços familiares, relacionamentos de vida na casa da menina. Ao enquadrar apenas o braço da avó, o sentido produzido é de que o protagonismo da menina se mantém e o foco em suas expressões e sensações não se perde.

Paralelismos e Contrastes

Observamos, aqui, que há uma repetição similar do gesto de apertar a bochecha da protagonista com diferentes intenções. Pode-se ver a mesma ação após a incrível devastação vivenciada pela protagonista. Uma cena remete à outra, podendo ser interpretada como paralelismo.

Alguns soldados apertam a bochecha dela em um posto de controle. A menina está cansada, entorpecida, e quase catatônica, mantendo os olhos fixos no chão. O paralelismo é caracterizado pelo gesto (da avó e do soldado), que ressalta aos olhos do telespectador como contraste entre as diferentes fases da vida da menina, um antagonismo entre alegria e tristeza, vivacidade e apatia.

⁶É quando a cena esmaece e reaparece a partir do preto, ao invés de apresentar uma transição direta de uma para outra.

⁷Chamar atenção



O vídeo começa e termina com imagens de uma festa de aniversário. Na primeira, vemos a família e amigos circulando a personagem principal. Na última cena, ficamos com a imagem de uma menina destruída emocionalmente e com um olhar distante. O número de velas também foi interpretado, aqui, como simbólico. Na primeira cena, eram muitas velas acesas, grandes, conotando o período de bonança e fartura. Na última, uma vela pequena, que quase se esvai, representando os últimos resquícios de vida.



Essa montagem é uma maneira de caracterizar rapidamente alguém em um período relativamente curto de tempo. Nós vemos a menina como uma pessoa brincalhona, feliz que toca um instrumento musical e ama sua família. Já nas imagens abaixo, percebe-se o contraste de sentimentos que ocorreu na vida dessa criança, que passou por uma



situação conturbada, perdendo amigos e familiares e, conseqüentemente, mudando o seu humor em relação ao seu dia-a-dia. Isso faz dela algo muito mais que alarmante e comovente quando a violência e a agitação civil interrompem a sua normalidade cotidiana.

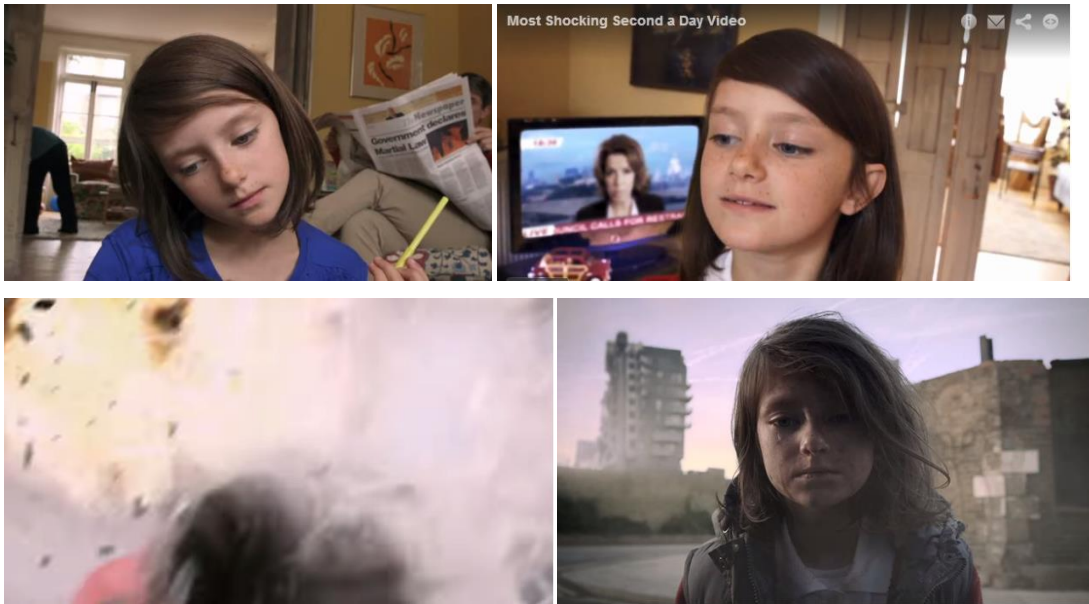


Trilha Sonora

A trilha sonora- ou a falta dela - é parte integrante do impacto deste vídeo. Os criadores optaram por utilizar sons diegéticos (ou seja, sons que se originam naturalmente a partir de objetos, pessoas ou eventos contidos na cena) para trazer à peça um senso de realismo.

Essa mudança faz com que seja difícil de prever onde/como se desenrolam os acontecimentos. Cenas iniciais são reflexos da rotina (por exemplo, a menina colocando batom, montando a sua bicicleta, jogando futebol). Logo depois, novas pistas de áudio são introduzidas que prenunciam a eventual desintegração da família.

A ação continua a crescer e a se desenvolver. O pai escuta um relatório de rádio e, em seguida, discute com um vizinho. Ouvimos jatos voarem em cima. Alarmes de carros, a saída frenética da família para um posto de controle. A Jornalista retorna com novidades sobre "ataques aéreos contra posições rebeldes". As rachaduras no teto como poeira e queda de detritos caem na menina, um momento que envolve uma explosão terrível que ocorre apenas atrás de nossa protagonista.



O resto do vídeo pontua períodos de calma relativa (por exemplo, a pequena menina andando, comendo uma maçã podre) entre a sinfonia de violência. Ouvimos tiros, sirenes de polícia, e angústia, quando a família se dividiu em um posto de controle. O ato final segue com a menina sendo refugiada, cujo olhar carrega o peso do trauma físico e emocional.

Nosso personagem principal não fala muito. A maioria de suas falas diz respeito a nomes, perguntas frenéticas, ou gritos. Por exemplo, vemos o protagonista brincar com um cubo mágico quando a sua mãe assiste a uma atualização do jornal da BBC; o foco é centrado na menina, colocando-a diretamente no primeiro plano. No entanto, os nossos olhos se movem em direção à jornalista quando o locutor fala sobre os confrontos.

Mais tarde, vemos uma cena sem palavras, onde a menina joga com um canudo. Outra cena importante para o desenvolvimento da trama é quando seu pai lê um jornal com a manchete: "Governo declara lei parcial." Neste caso, a equipe criativa decidiu mostrar ao invés de dizer. Essa tática premia os telespectadores verdadeiramente engajados que estão examinando ativamente o quadro para todos os indícios, sugestões, ou conhecimento sobre o que pode acontecer no vídeo.

Resultado das Análises

Em suma, podemos dizer que foi estabelecida uma relação de causa e efeito. Fugindo dos padrões, temos a guerra como a causadora de todos os eventos no filme e a protagonista como uma personagem passiva aos efeitos em meio a isso.



Os elementos de similaridade e distinção nas cenas serviram para comparar como era a vida da garota no antes, durante e pós-guerra, analisando as mudanças graduais que ocorriam conforme os eventos se desenrolavam.

Vale ressaltar a utilização quase exclusiva de materiais diégeticos no filme e apenas a utilização dos não diégeticos quando o *lettering* aparece para concluir a propaganda. Nota-se também a importância do enquadramento na personagem, sempre em primeiro plano, não dando tanto destaque a outros elementos do vídeo, tais como as pessoas que estão em volta dela, mostrando apenas os gestos que são direcionados à protagonista, como também as cenas do que estão acontecendo ao redor, deixando apenas visível àquilo que está em primeiro plano, assim ressaltando a importância da protagonista e mantendo sempre o foco nas suas expressões e sensações durante o seu dia-a-dia.

Conclusão

Para a criação desse artigo, baseamo-nos no conceito de *narrativa como um sistema formal*, apresentado por Bordwell, para o entendimento de como elementos narrativos e estilísticos são combinados para, potencialmente, causar impacto. O vídeo *Most Shocking Second a Day*, da ONG ‘Save the Children’, foi nosso objeto de estudo por ser um filme publicitário que se tornou viral mundialmente, com mais de 30 milhões de visualizações no Youtube nos primeiros cinco dias, sendo divulgado em jornais de grande circulação no mundo. Esse vídeo, que mostra a situação das crianças com a guerra da Síria, tem como objetivo conscientizar as pessoas para que cuidem e protejam as crianças, ajudando financeiramente para que elas continuem ao lado de suas famílias. Sendo assim, nossa diretriz teórico-metodológica foram as proposições expostas por Bordwell, em sua obra *FilmArt*. Analisamos, assim, como se dá a construção do enredo da narrativa em questão, como atuam elementos de causa e do efeito, assim como as noções de tempo e o espaço são ali trabalhadas. Ao analisar a construção da narrativa, buscamos entender a função, elementos de similaridade, de variação e diferenciação, que envolvem o vídeo.

O trabalho busca contribuir para o aprendizado de como a narrativa se caracteriza como um sistema, de elementos narrativos e estilísticos que dão forma ao plot. Pontuamos, por fim, que a publicidade se apropria em elementos característicos do cinema e suas convenções para contar histórias assinadas pelas marcas as quais potencialmente geram



sentidos, impactam, envolvem o público em um enredo estrategicamente elaborado para atingir objetivos mercadológicos específicos e não apenas entreter.



Referências

- BEDOYA, Ricardo; FRÍAS, Isaac León. **Ojos Bien Abiertos: El Lenguaje de las Imágenes en Movimiento**. Lima: Universidad de Lima, 2003.
- BORDWELL, D. Film Art: Na Introduction. 10ª Edição. McGraw-Hill Humanities/Social Sciences/Languages, 2012. 544 pág.
- CHION, Michel. **A Audiovisão: Som e Imagem no cinema**. Lisboa: Texto & Grafia, 2008.
- WONG, K. Storytelling lessons from “Most Shocking Second A Day” Video. Disponível em <<http://www.yupvideo.com/2014/03/11/storytelling-most-shocking-second-a-day/>> Acesso em 22 de fevereiro de 2015.
- Don't Panic. Most Shocking Second A Day. Disponível em <<http://www.dontpaniclondon.com/portfolio/shocking-second-day-video/>> Acesso em 23 de fevereiro de 2015.
- DUCKWORTH, A.R. Narrative Structure: Free and Bound Motifs. Disponível em <<https://ardfilmjournal.wordpress.com/2008/10/09/freeandboundmotifs/>> Acesso em 21 de fevereiro de 2015.